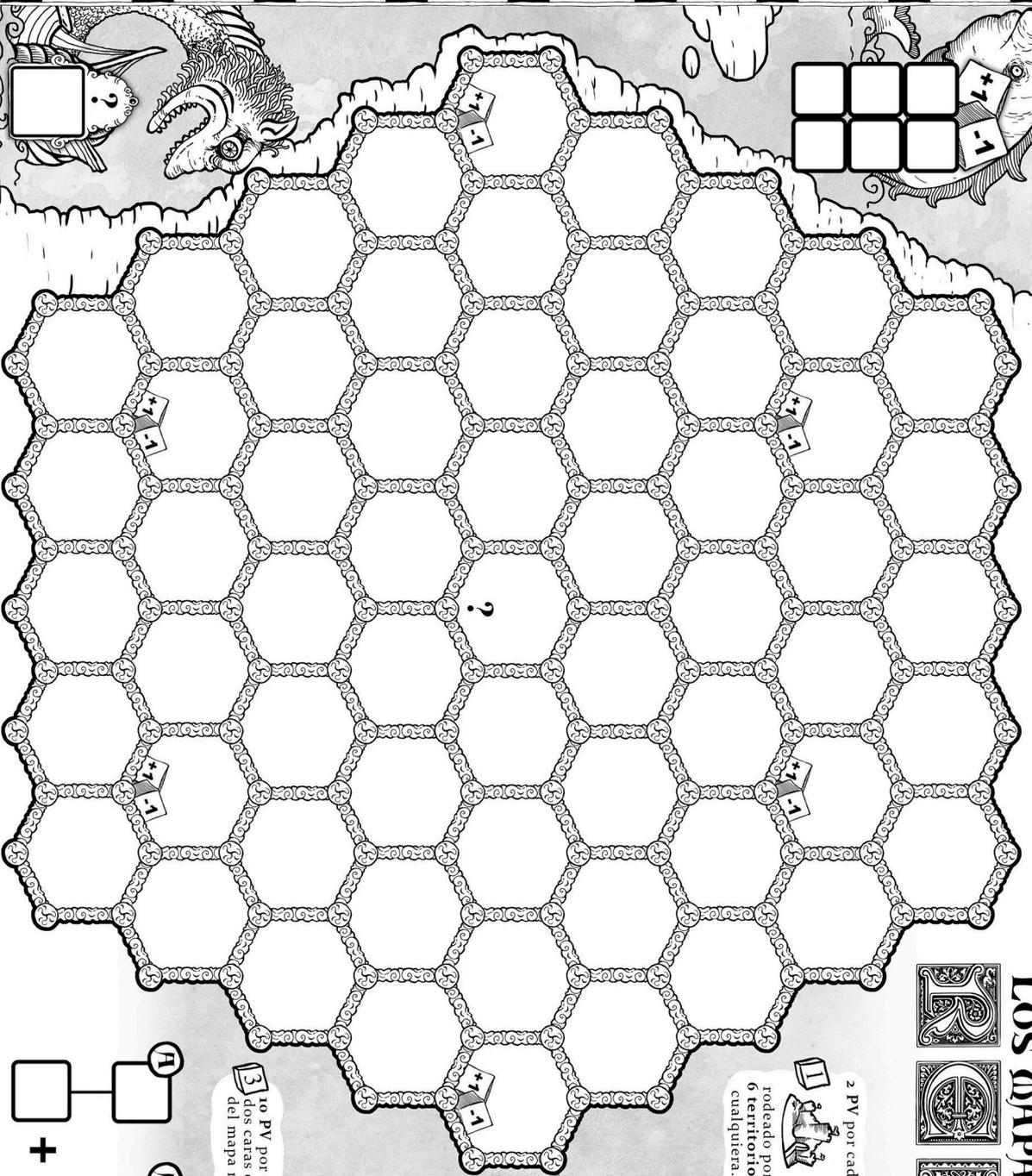


LOS MAPAS DEL



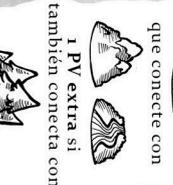
Un juego de Martín Oddino
 Modo solitario por Carolina Hernández
 Ilustraciones de Lucas Charra

coloca el nombre de tu reino



2 PV por cada
 rodeado por
 6 territorios.

3 PV por cada
 que conecte con
 1 PV extra si
 también conecta con



2 PV por cada
 en tu grupo más
 pequeño de
 (debe haber
 al menos
 dos grupos)



2 PV por cada
 línea donde
 aparecen



3 PV por cada
 grupo de
 una sola también
 se considera
 grupo.



1 PV por cada
 en los bordes
 del mapa.



1 PV por cada
 en tu grupo
 más grande de
 (debe haber
 al menos dos
 grupos).



1 PV por cada
 que conecte con
 al menos un
 3 PV extra si
 también conecta
 con dos



12 PV por cada
 que conecte con
 un territorio de
 cada tipo.



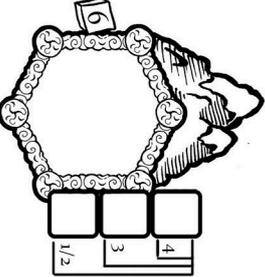
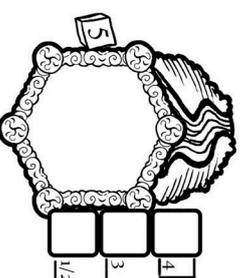
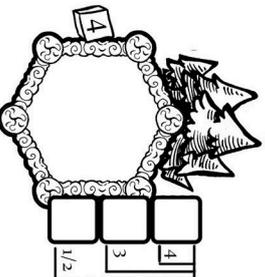
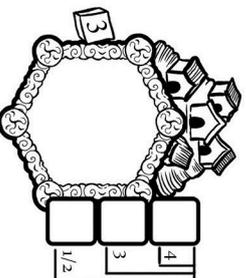
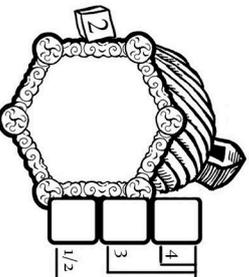
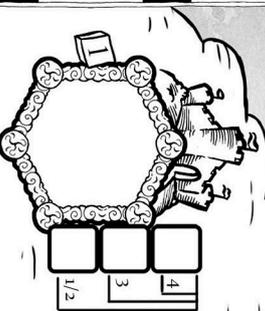
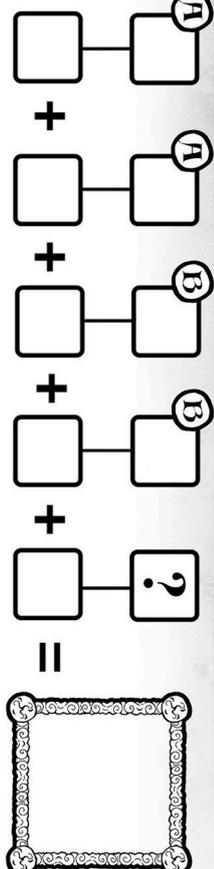
2 PV por cada
 que conecte con
 al menos dos



8 PV por cada
 que conecte con
 y ningún otro



3 PV por conectar
 dos caras opuestas
 del mapa mediante

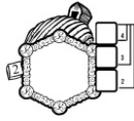


LOS MAPAS DEL REINO

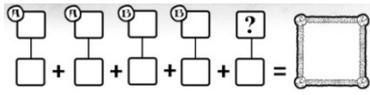
El rey los ha enviado a realizar un mapa de los territorios del reino. Aquel que regrese con el mapa más próximo a la realidad será el ganador!

Preparación

Cada jugador debe tener una copia de la hoja de juego. Se deben tener también tres dados comunes. Antes de comenzar la partida cada jugador debe establecer con qué dibujo va a representar a cada uno de los tipos de territorio y dibujarlo en cada hexágono correspondiente (ubicados en la zona inferior de la hoja). Se pueden usar símbolos como cruces y triángulos o incluso colores. No es necesario que todos los jugadores lo hagan de la misma forma. El número escrito al lado de cada territorio solo sirve para el modo solitario.



El juego tiene 12 criterios de puntuación numerados del 1 al 6 (divididos en sector A y B) en área derecha de la hoja, en cada partida solo se usan 4 criterios comunes a todos los jugadores los cuales se sortean al azar. Para esto se deben lanzar 2 dados por el sector A y 2 por el sector B y anotar los resultados en los recuadros de puntuación (en el caso en que un número se repita en un sector se debe lanzar el dado nuevamente). El objetivo del juego es obtener la mayor cantidad de puntaje al final de la partida siguiendo los 4 criterios que quedaron seleccionados. Los criterios que no quedaron seleccionados no se tienen en cuenta durante la partida.



En su partida, los jugadores lanzan dos dados obteniendo 2 y 4 para el sector A. Luego lanzan otros dos y obtienen 1 y 5 para el sector B. Esto quiere decir que la partida la jugarán usando los criterios A2, A4, B1 y B5. Los anotan en su hoja y listos para jugar!

Flujo del juego

El juego se desarrolla a lo largo de varios turnos. Al principio de cada turno se toman los tres dados. El jugador de más edad comienza la partida y luego los turnos van hacia la izquierda.

Turno de juego

En cada turno todos los jugadores deberán dibujar símbolos de un tipo de territorio en su mapa (uno por hexágono), habrá un JUGADOR ACTIVO (sería el jugador en turno) y todos los demás serán considerados JUGADORES PASIVOS.

En su turno, el JUGADOR ACTIVO debe: 1) lanzar los tres dados en el centro de la mesa, 2) decidir qué territorio es el que se va a dibujar y anunciarlo a todos los jugadores, 3) luego debe escoger un dado de los disponibles y apartarlo hacia su zona de juego (este dado representa la cantidad de espacios que va a dibujar del tipo elegido). Luego los JUGADORES PASIVOS deben escoger un número entre los dados sobrantes de la mesa pero sin retirarlos, varios jugadores pueden elegir el mismo número. Entonces de manera simultánea cada jugador (activo y pasivos) debe dibujar en su mapa tantos símbolos del territorio elegido por el JUGADOR ACTIVO como el número que cada uno eligió en su dado.

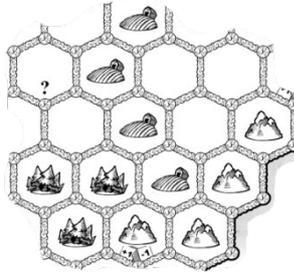
Luego el turno pasa al jugador de la izquierda (quien ahora será JUGADOR ACTIVO), este debe tomar los tres dados de la mesa y lanzarlos nuevamente. Luego se repite el proceso descrito anteriormente.

Es el turno de Martina, lanza los 3 dados y obtiene 1, 3 y 4. Anuncia a todos que se van a dibujar bosques (tacha un uso en su hoja) y toma el resultado de 3 de los dados. Los otros jugadores se deciden por el 4. Ahora cada uno debe dibujar en su hoja la cantidad elegida de símbolos de bosque. Luego de dibujar, el siguiente jugador toma los 3 dados y se prepara para un nuevo turno.

Reglas para dibujar

Al elegir un tipo de territorio (cuando le toca decidir en su turno), el JUGADOR ACTIVO debe tachar un uso en su hoja (esto solo hace solo el JUGADOR ACTIVO). De acuerdo al número de jugadores cada uno dispone de una cantidad limitada de usos para cada tipo de territorio (3/2/1 para 2/3/4 jugadores). Si un jugador no dispone de usos para un tipo de territorio ya no puede elegirlo cuando sea JUGADOR ACTIVO (puede dibujarlo cuando otro lo elige).

El primer territorio de cada turno debe dibujarse conectando con al menos un territorio dibujado previamente (excepto en el primer turno ya que el mapa está en blanco), el resto deben dibujarse agrupados (esto significa que deben conectar siempre con al menos uno dibujado ese mismo turno). Un jugador siempre está obligado a dibujar la cantidad de territorios completa, no es posible dividirlos en grupos ni dibujar menos.



En el ejemplo Martina dibujó 3 bosques en su primer turno, 4 montañas en el segundo y 4 granjas en el tercero.

Poderes

Cuando un jugador dibuja cualquier territorio en un casillero que tenga escrito "+1/-1" debe tachar con una sola línea uno de los cuadros de uso de ese poder (esto significa que lo tiene disponible). Este poder se usa para variar el valor de un dado cualquiera en +1 o -1 en cualquier turno posterior. La modificación solo sirve para ese momento y se aplica solo al jugador que usó el poder. Para indicar el uso de un poder se debe tachar con una segunda línea un casillero donde antes estaba indicado el poder disponible. Es posible gastar más de un "+1/-1" a la vez.

El poder "?" se usa obligatoriamente al final del turno en el que el jugador dibuja un territorio en el casillero indicado (debe tachar su uso). Este poder sirve para que el jugador calcule en ese momento la puntuación de cualquiera de los 4 criterios en juego. Esta puntuación se suma con el resto al final del juego, debe anotarla en el casillero indicado con ? en la zona de puntuación.

Fin del juego

El juego finaliza cuando uno o más jugadores no pueden dibujar la cantidad de territorios requerida. En ese caso el jugador no dibuja nada y al final de ese turno el juego termina, los jugadores que si puedan dibujar lo hacen. Cada jugador debe contabilizar los puntos otorgados por cada criterio de puntuación y el que sume más puntos será el ganador. En caso de empate se comparte la victoria.

Modo en solitario

En el modo de 1 jugador no hay JUGADOR PASIVO. El JUGADOR ACTIVO debe lanzar 3 dados, luego debe decidir qué tipo de territorio va a dibujar tachando su uso en la hoja (dispone de 3 usos para cada tipo de territorio) y apartar uno de los dados para definir la cantidad. Luego de dibujar debe lanzar los 2 dados restantes y elegir uno para el tipo de territorio (cada uno tiene un número asociado al costado) y otro para la cantidad. No es posible aplicar +1/-1 al dado elegido para el tipo de territorio. Luego se toman los 3 dados nuevamente y da comienzo otra ronda.

Intenta superar estas marcas!

Explorador de Patio: 80 / **Explorador Normalito:** 100 /

Explorador Profesional: 120 / **Marco Polo:** 150

LAB RATS

Encarna un espécimen con una mutación única y recorre un laboratorio lleno de trampas y recompensas. El último sobreviviente o quien logre salir demostrará ser el espécimen superior.



Magus

AURA Y MORTIS

Conviértete en un hechicero y toma el control de un héroe para recorrer el castillo de Ardeth. A lo lejos, mueve los hilos de los eventos, completa misiones y distintos objetivos hasta conseguir 10 puntos de dominio y proclamarte el nuevo señor del castillo.

PRÓXIMAMENTE!

Aventúrate en nuevas y misteriosas tierras. Toma posesión de distintos territorios en el valle, intentando ser el jugador que mejor ubique sus asentamientos al final del juego.

1. Coloca una carta en juego
2. Reclama el territorio
3. Puntúa según el efecto

¡Sencillo y desafiante!



Cat Café

Roll & write ligero y divertido.

Haz que tu lugar en Cat Café sea el mejor! Dibuja juguetes colocándolos de la manera más favorable y gana atrayendo la mayor cantidad de gatos.

PRÓXIMAMENTE!

